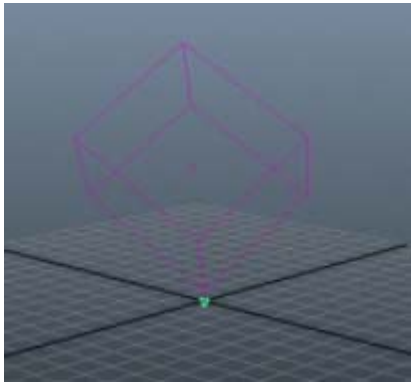
Autodesk Maya: generación de efectos

Paso 1 de 4

Maya dispone de diversos efectos de aplicación directa que pueden facilitarnos mucho la animación. La mayoría de ellos se encuentran disponibles a través de la bandeja **Dynamics**.

Así por ejemplo si queremos que un elemento se mueva por acción del viento bastará con colocarlo en la escena, acudir a la bandeja **Dynamics** y escoger el icono del ventilador.



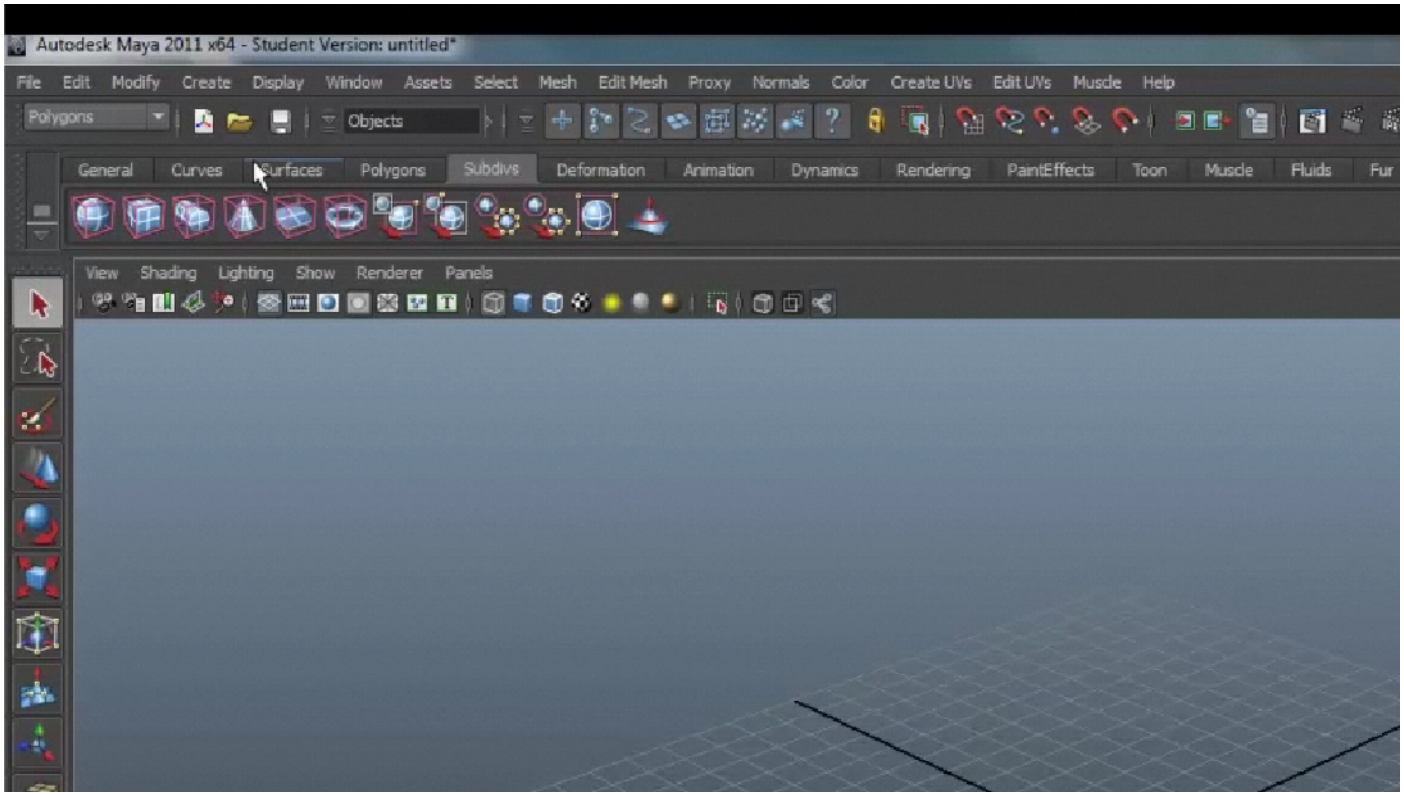
Automáticamente se creará en el escenario un elemento de este tipo el cual podremos reposicionar y animar tanto su posición como sus valores a través de **SetKey**.

Modificando sus parámetros podremos hacer que funcione como si se tratara de una aspiradora ---valores de magnitud negativa--- o que actúe como soplador, en este caso sus valores deberán ser positivos.

En la página siguiente encontraréis un vídeo en el que podréis ver la sencillez de aplicación de este efecto. Es importante tener en cuenta que el grado de afectación del ventilador variará dependiendo del ángulo de incidencia y características de cada objeto.

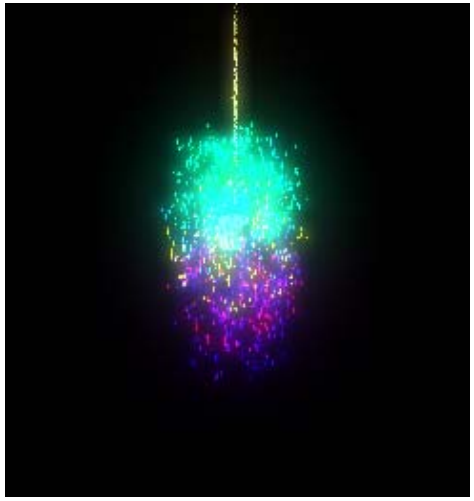
Autodesk Maya: generación de efectos

Paso 2 de 4



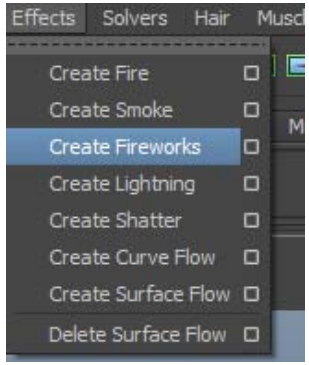
Autodesk Maya: generación de efectos

Paso 3 de 4



Otra posibilidad bastante efectista i por otra parte extremadamente complicada de realizar mediante procesos convencionales de animación es la creación de fuegos artificales. Maya dispone de este efecto listo para poder aplicarse directamente.

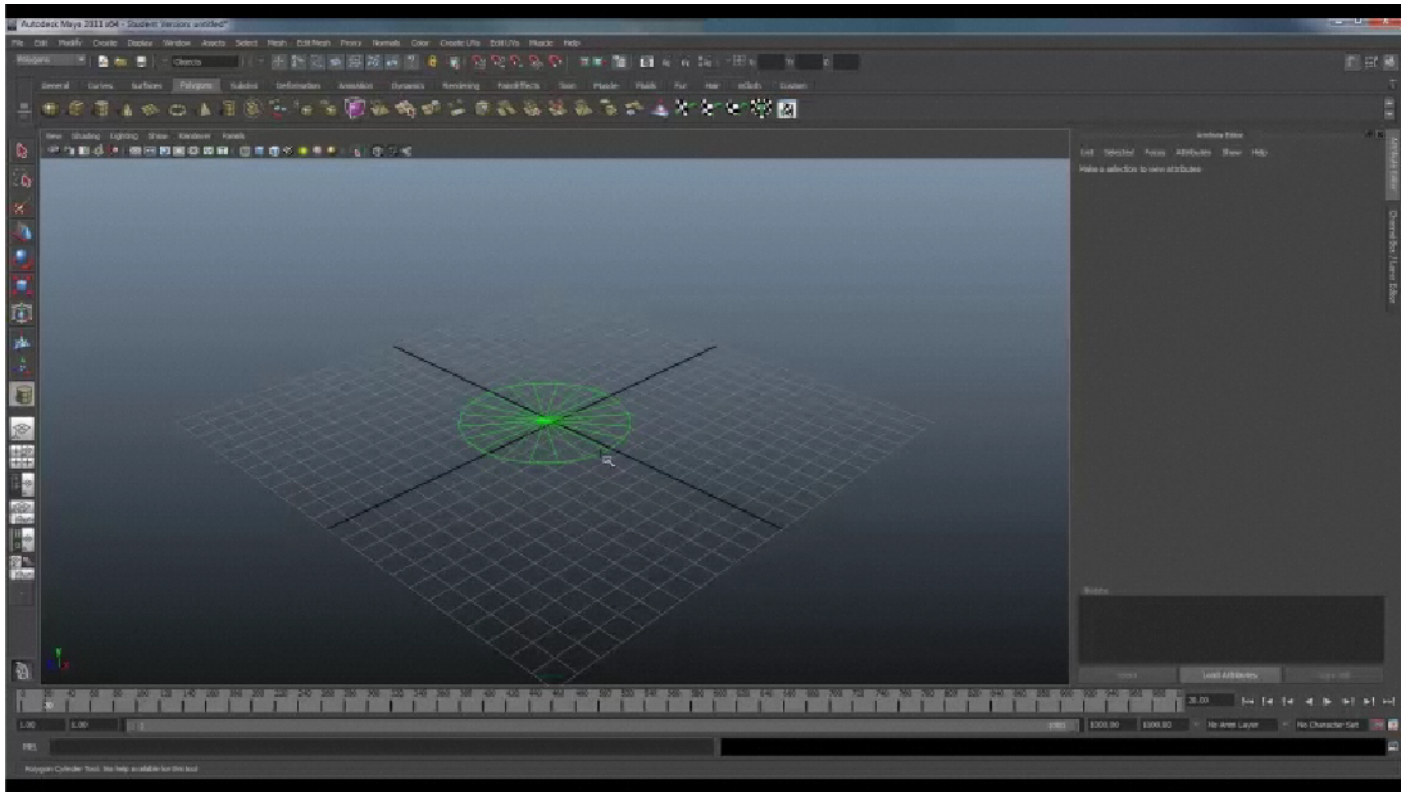
Para crear un efecto de fuegos artificiales basta con acudir a la misma bandeja de **Dynamics** y escoger el icono de los fuegos artificiales. Esto nos creará automáticamente en la escena un elemento de este tipo el cual, como sucede con todos los otros efectos podremos reposicionar y animar a través mediante **SetKey**.



En la ventana de atributos podremos cambiar desde los colores que compondrán nuestros fuegos a la intensidad, el estilo o la dirección de estos.

Así pues si precisamos de otro tipo de fuegos que el que pone Maya por defecto podemos configurarlos desde este mismo **editor de atributos** o desde el menú **Create | Create Fireworks** dentro de la categoría **Dynamics**.

En la página siguiente encontraréis un vídeo con el proceso de creación de este efecto. Existen otros efectos igual de interesantes que los expuestos aquí por lo que merece la pena explorar un poco sus posibilidades.

Autodesk Maya: generación de efectos

Paso 4 de 4